

CBS

ELECTRONICS

L'ORDINATEUR DE JEU CBS COLECOVISION™



L'ordinateur de jeu multi-services CBS COLECOVISION™ représente une nouvelle génération dans les jeux vidéo. Il bénéficie d'une extraordinaire puissance (mémoire 17 Ko RAM et 64 Ko ROM) qui lui permet d'offrir un maximum de possibilités d'utilisation. Ainsi, la définition graphique et sonore des jeux est inégalée. Sur l'écran apparaissent de véritables dessins animés, les décors changent et se transforment, les personnages sont bien dessinés et leurs mouvements réellement déliés.

Il y a jusqu'à 32 objets en mouvement (ou 960 signes) simultanément sur l'écran. Les boîtiers de contrôle se rangent dans la console même, (ce qui assure leur protection) et comprennent : un clavier digital à 12 fonctions pour les choix de programmes et les interventions au cours des jeux, un levier de direction très maniable (8 directions) et deux pulseurs latéraux à fonctions séparées. Un fil extensible débranchable raccorde chaque boîtier à la console.

L'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™, est conçu pour élargir ses fonctions grâce à des modules additionnels adaptables : adaptateur multi-cassettes, module de pilotage, module micro-ordinateur ADAM™, module Super Roller™, module Super Controllers™.

CBS est une marque déposée appartenant à CBS Inc.

CBS ELECTRONICS présente des jeux "stars" et certains en plusieurs formats : jeux pour l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™, pour ATARI®, V C S™ et pour MATTEL INTELLIVISION™.

DONKEY KONG®

(Nintendo®)
Donkey Kong®, le gorille, a capturé la fiancée de Mario et la détient au sommet d'une construction d'acier. Vous devez guider Mario jusqu'en haut pour la sauver! Mais, alors qu'il court sur les poutrelles et grimpe aux échelles, le gorille lui lance des tonneaux pour empêcher sa progression. Il y a même des boules de feu qui bloquent son passage. Mario doit sauter par-dessus les tonneaux et les boules de feu pour atteindre le sommet et sauver sa fiancée. Parviendrez-vous à l'y mener à temps?



DONKEY KONG® est une marque déposée appartenant à Nintendo of America Inc. © Nintendo of America Inc.

SCHTROUMPFS®

(Peyo-Belokapi)
Dans cette merveilleuse aventure, vous contrôlez un petit Schtroumpf® qui part à la recherche de la petite Schtroumpfette® retenue prisonnière dans le château de Gargamel®. Sur son chemin, le petit Schtroumpf® doit éviter des obstacles et de méchants animaux envoyés par Gargamel®. Les paysages défilent autour du petit Schtroumpf®, la musique change. Il saute, bondit, s'aplatit au sol, court, mais son énergie diminue... Parviendra-t-il au château pour délivrer la petite Schtroumpfette®?

SCHTROUMPFS®



SCHTROUMPFS® et Schtroumpfette® et Gargamel® sont des marques déposées appartenant à Peyo © 1983 Peyo une licence Belokapi.

CBS ELECTRONICS - B.P. 50016 - Z.I. Paris Nord II - 95945 Roissy-Charles de Gaulle Cedex - R.C. 64 B 4491

CBS COLECOVISION™
Fourni avec la console

ATARI® V.C.S.™
75-259F

MATTEL INTELLIVISION™
76-257F

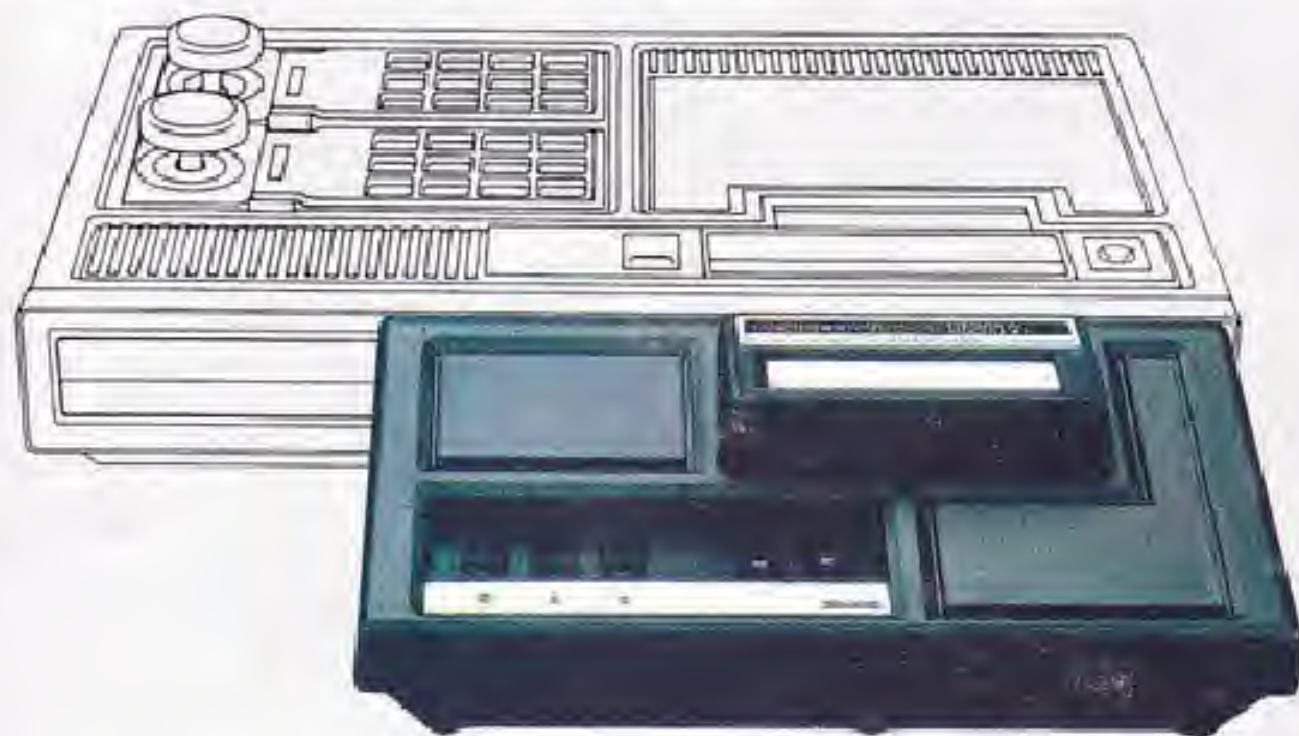
Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™

CBS COLECOVISION™
74-260F

ATARI® V.C.S.™
75-267F

MATTEL INTELLIVISION™
—

MODULE N° 1 : ADAPTATEUR MULTI-CASSETTES.



Ce module est un adaptateur qui permet de jouer sur le système CBSELECTRONICS avec les cassettes de format adopté par Activision®, Atari® 2600 V.C.S.®, M. Network®, Parker® ... Il se branche sur l' "INTERFACE" de l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™. Ainsi, l'utilisateur du système CBSELECTRONICS va pouvoir jouer à la fois avec les cassettes de format CBS COLECOVISION™ et avec toutes les cassettes du format mentionné plus haut. Ceci représente un potentiel de jeux qui recouvre la très grande majorité des collections disponibles. En outre, ceux qui possèdent déjà des systèmes correspondant aux cassettes citées ci-dessus, auront la possibilité d'acheter l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™ sans avoir à sacrifier la "bibliothèque" de cassettes qu'ils se sont constitués jusqu'à présent.

Activision® est une marque déposée appartenant à Activision Inc.
M. Network® est une marque déposée appartenant à M. Network.
Parker® est une marque déposée appartenant à Parker Inc.
Atari® et Video Computer System® sont des marques déposées appartenant à Atari, Inc.
La désignation des marques mentionnées ci-dessus n'est faite qu'à titre documentaire et ne saurait autoriser une confusion quelconque.

MODULE N° 2 : MODULE DE PILOTAGE.



Le Module de Pilotage comprend un tableau de bord, un volant pour conduire le bolide sur l'écran et un accélérateur au pied. Un des boîtiers de commande de l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™ vient se loger dans le module et devient le changement de vitesse. Ce module est accompagné de la cassette "TURBO"™, jeu en "3 dimensions" avec lequel vous pilotez une voiture qui fonce à travers une succession incroyable de paysages différents (plus de 40), en évitant de nombreux obstacles : tunnels, flaques d'huile, côtes, virages sans visibilité, neige... D'autres jeux allant sur le Module de Pilotage seront disponibles plus tard.

TURBO™ est une marque déposée appartenant à SEGA Enterprises Inc. © 1981 SEGA Enterprises Inc.

ZAXXON® (Sega®)
Cette fantastique bataille de l'espace est en 3 dimensions. Votre vaisseau passe par-dessus des murailles, s'enfonce dans le fond de l'écran, se plaque au sol, tire ses roquettes sur les objectifs, revient au premier plan et reprend de l'altitude pour éviter les missiles ennemis, les soucoupes volantes et détruire la forteresse ZAXXON®. Un raid incroyable dans des paysages qui défilent avec parallaxe et tirs en oblique.



3 DIMENSIONS



ZAXXON® et Sega® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1982 Sega Enterprises Inc.

TURBO™ (Sega®)
Avec Turbo™, jeu en "3 dimensions" vous conduisez votre bolide...!

Attention aux flaques d'huile, aux bordures de route, aux autres voitures, aux tunnels, aux virages sans visibilité, à la neige où l'on dérape! Plus de 20 paysages qui défilent. Il faut doubler au moins 30 voitures toutes les 100 secondes! (Cassette fournie avec le Module n° 2 : Module de Pilotage).



3 DIMENSIONS



TURBO™ est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1981 Sega Enterprises Inc.

CBS COLECOVISION™
74-278F

ATARI® V.C.S.™
75-275F

MATTEL INTELLIVISION™
76-273F

Fourni avec le module n° 2 Module de Pilotage.

MODULE N° 3 : LE MICRO-ORDINATEUR ADAM™

ADAM™



La chaîne micro-informatique ADAM™ comporte 3 éléments : un clavier, une imprimante et une unité de lecture. L'ensemble se raccorde à l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™. D'une mémoire de base de 80 Ko RAM, ADAM™ offre à ses utilisateurs les performances d'une machine professionnelle et une simplicité d'emploi le mettant à la portée de tous. Ainsi, le clavier à 75 touches possède 6 "touches dialogue" pour des échanges en langage clair avec l'ordinateur. L'imprimante à marguerite produit une qualité de frappe courrier. L'unité de lecture lit des cassettes "digitales" extrêmement rapides qui stockent chacune 250 pages de texte. Par la suite, ADAM™ pourra recevoir une extension mémoire de 64 Ko RAM, un lecteur de disquettes, un second lecteur de cassettes "digitales", une extension 80 colonnes, un Modem et tous les futurs modules CBS COLECOVISION™. ADAM™ est livré avec 3 programmes : basic, traitement de texte et super jeu.

Adam™, SmartBasic™, ColecoVision™ sont des marques déposées appartenant à Coleco Industries Inc. © 1983.

Programmation :

ADAM™ est livré avec une cassette "Smart Basic™". Si, en cours de programmation vous commettez une erreur, ADAM™ signale la ligne sur laquelle l'erreur a été faite et en indique la teneur.

Traitement de texte :

Ce programme est intégré dans ADAM™. Ainsi dès la première utilisation, on peut taper ses textes, les "serrer", insérer ou au contraire enlever des mots et des paragraphes, les mettre en colonnes, puis les enregistrer et enfin les imprimer. Les "touches dialogue" situées sur le clavier servent à communiquer avec ADAM™ en langage clair pendant la fonction traitement de texte.



Les super jeux :

ADAM™ c'est aussi une fantastique machine à jouer. Les meilleurs jeux, qui jusqu'à présent étaient inaccessibles du fait de leur très haute complexité technique, vont être disponibles avec ADAM™.

C'est le cas de Buck Rogers™ Planet of Zoom™, jeu en "3 dimensions" qui est fourni avec ADAM™.



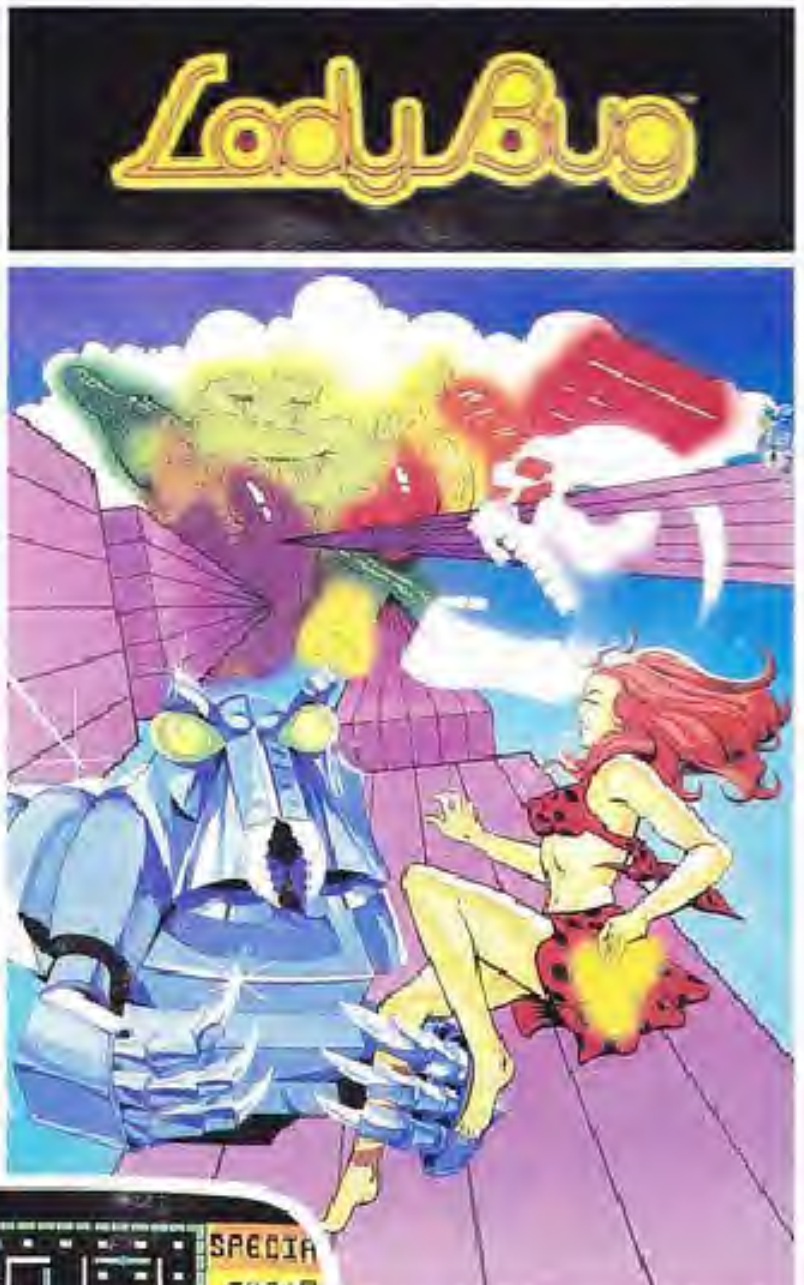
3 DIMENSIONS

Les logiciels :

La "bibliothèque" de ADAM™ comprendra toute une série de logiciels : programmes éducatifs, super jeux, programmes de gestion et de classement...

Buck Rogers™ Planet of Zoom™ est une marque déposée appartenant à The Dille Family Trust. © 1981 The Dille Family Trust.

LADY BUG® (Universal)
Vous dirigez une coccinelle au travers d'un labyrinthe rempli de pièges. En faisant pivoter des murs, vous changez la disposition des lieux : vous devez fuir d'affreux insectes, manger des petites fleurs et éviter les têtes de mort empoisonnées. De phase en phase, il y a de plus en plus d'insectes qui vous poursuivent de plus en plus vite. Pourrez-vous vous en sortir?



LADY BUG® est une marque déposée appartenant à Universal Co. Ltd © 1981 Universal Co. Ltd.

VENTURE® (Exidy)

Dans ce jeu exceptionnel, vous êtes WINKY l'héroïque aventurier qui va s'emparer des trésors cachés dans différentes pièces du château. Chacune de ces pièces est protégée par des monstres divers. Vous les attaquez avec votre arc et vos flèches. Vous passez d'un étage à l'autre... Ils sont de plus en plus nombreux et agressifs sans compter ceux qui vous poursuivent dans les couloirs...



VENTURE® et Winky sont des marques déposées appartenant à Exidy Incorporated Ltd © 1981 Exidy Incorporated.

MODULE N° 4 : SUPER ROLLER™



Grâce à sa boule multi-directionnelle, le Super Roller™ va vous permettre des déplacements sur l'écran d'une rapidité extrême et d'une précision totale. Dans les logements situés de part et d'autre de la "boule", on peut fixer les boîtiers de contrôle, ce qui permet de jouer "à plat" tout comme dans les machines de café.

Les quatre pulseurs rouges ont des fonctions séparées et répétitives (dans certains jeux, il suffira d'appuyer en continu sur un pulseur pour tirer en rafale...)

Le Super Roller™ se branche sur l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™ à la place des boîtiers standards. Le module Super Roller™ est livré avec la cassette de jeu "Slither"™.

Super Roller™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries Inc. © 1983 Coleco Industries Inc.

MODULE N° 5 : SUPER CONTROLLERS™



Les Super Controllers™ CBS COLECOVISION™ sont deux poignées exceptionnelles qui offrent une parfaite prise en main et permettent une exécution de mouvements extrêmement rapides sur l'écran.

Quatre gâchettes de couleurs différentes commandent quatre fonctions séparées. Sur le tableau de contrôle, un levier de direction à boule comparable à celui des jeux de café et un clavier à touches, qui permet de choisir son niveau de difficulté.

Une molette permet sur certains jeux d'accélérer l'action en cours.

Les Super Controllers™ se branchent sur l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™ à la place des boîtiers de contrôle standards.

Le module Super Controllers™ est livré avec la cassette "Rocky"™.

Super Controllers™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries Inc. © 1983 Coleco Industries Inc.

MOUSE TRAP™ (Exidy)

Une souris sans peur court dans un dédale de portes et de couloirs, grignote de petits morceaux de fromage et essaye d'éviter les chats qui foncent dans les corridors.

Vous pouvez ouvrir et fermer les portes, vous transformer en chien et manger les chats ou disparaître dans un tunnel secret et réapparaître ailleurs. Mais, attention au faucon, il peut fondre sur n'importe quel animal!

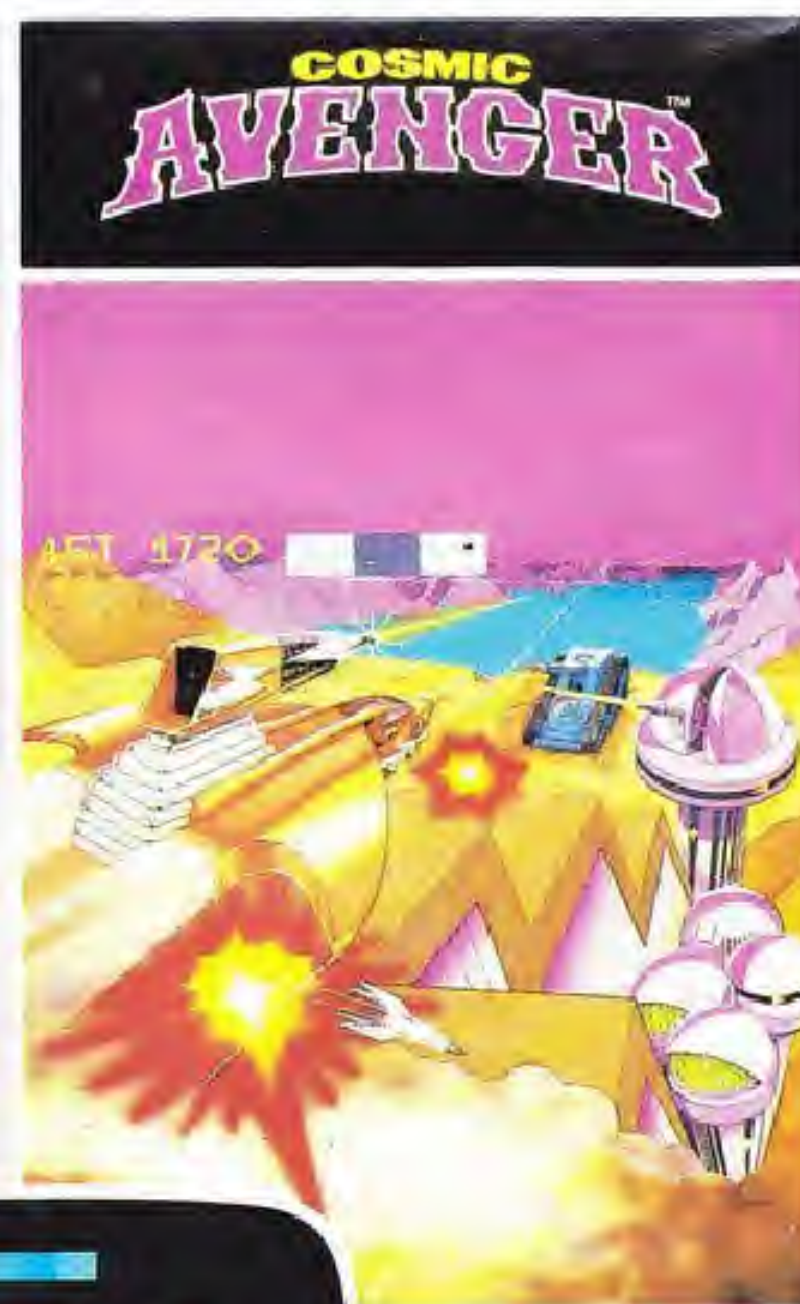


MOUSE TRAP™ est une marque déposée appartenant à Exidy Incorporated Ltd © 1981 Exidy Incorporated.

COSMIC AVENGER™

(Universal)

Votre astronef futuriste est aussi amphibie... Vous volez au-dessus des cités ennemies puis sous l'océan dans des fosses sous-marines. Vous tirez et lâchez des bombes mais la défense est âpre : missiles à tête chercheuse, roquettes, canons, vaisseaux spatiaux, torpilles, etc. Dans certains cas, vous devez affronter plus de 30 projectiles en même temps. Un incroyable défi.



COSMIC AVENGER™ est une marque déposée appartenant à Universal Co Ltd © 1981 Universal Co Ltd.

CARNIVAL® (Sega®)

Touchez des pipes, des lapins, des canards en argile. Mais attention, les canards, s'envolent et viennent manger vos munitions! Ensuite, c'est un ours qui se lève et pivote quand vous le touchez... Puis encore plus de canards et d'ours!...

CARNIVAL® et Sega® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1980 Sega Enterprises Inc.



SOLAR FOX™

(Bally Midway)
Votre astronef navigue à travers une multitude de champs de cellules solaires qu'il doit capturer l'une après l'autre. Mais des sentinelles veillent sur ce trésor et ouvrent le feu sur vous.

Votre vaisseau doit éviter les tirs et survivre pour découvrir le mystère de Solar Fox™.

SOLAR FOX™ est une marque déposée appartenant à Bally Midway Mfg. Co. © 1982, 1983 Bally Midway Mfg Co.



CBS COLECOVISION™
74-302F

ATARI® VCS™
75-309F

MATTEL INTELLIVISION™
76-307F

WIZARD OF WOR® (CBS)

Entrez dans le donjon pour tuer les Worlings et battre le Sorcier de Wor. A l'assaut du labyrinthe, vos guerriers doivent survivre au milieu d'une armée de monstres qui se sont ligüés contre eux. Le tracé du dédale se modifie, certains monstres deviennent invisibles, c'est alors qu'intervient le Sorcier de Wor avec ses pouvoirs maléfiques. Se joue seul ou l'un contre l'autre.

WIZARD OF WOR® © 1981 Bally Midway Mfg. Co. Tous droits réservés © "CBS Toys, a Division of CBS Inc."



WIZARD OF WOR



CBS COLECOVISION™

ATARI® VCS™
75-358F

MATTEL INTELLIVISION™

BLUE PRINT™

(Bally Midway)
Vous recherchez les différents éléments d'une machine, dispersés dans plusieurs maisons. Avec la machine reconstituée il faudra sauver la jolie Daisy Dandel des griffes de l'Ogre Ollie. Un jeu de rapidité et de stratégie.

BLUE PRINT™ est une marque déposée appartenant à Bally Midway Mfg. Co. © 1982, 1983 Bally Midway Mfg Co.

BLUE PRINT™



CBS COLECOVISION™

ATARI® VCS™
75-375F

MATTEL INTELLIVISION™

BLACK JACK/POKER

(Ken Uston)
Vous avez les nerfs solides et êtes prêt à risquer votre fortune?

Alors soyez le bienvenu à notre casino. Que vous vouliez jouer au Black Jack ou au Poker, vous aurez en face de vous Max le croupier qui ne triche jamais même si son regard essaie parfois de vous influencer. Misez gros! Vous pouvez jouer en ayant jusqu'à trois partenaires avec vous! Bonne chance!

KEN USTON BLACKJACK/POKER



MR. DO!™ (Universal)

Mr DO!™ doit récolter les cerises de son verger. Tout irait bien si une bande de mauvais

garçons n'avait juré de l'en empêcher. Mr DO!™ peut lancer sa balle magique sur les poursuivants ou encore leur faire tomber des pommes sur la tête. La vitesse s'accroît, la disposition des vergers se modifie et il y a dix vergers différents à parcourir.



Mr DO!™ est une marque déposée appartenant à Universal Co. Ltd © 1982 Universal Co. Ltd.

CBS COLECOVISION™
74-337F

ATARI® VCS™

MATTEL INTELLIVISION™

CBS COLECOVISION™
74-280F

ATARI® VCS™
75-280F

MATTEL INTELLIVISION™

GORF® (Bally Midway)

Affrontez l'Empire de Gorf®, repoussez les attaques de ses robots.

Attention aux rayons

lasers qui surgissent brutalement et aux torpilles incendiaires des

envahisseurs! Votre but : détruire la Super Forteresse Spatiale ennemie avant qu'elle ne vous détruise! Mais il faut la toucher à 2 endroits précis sinon...!

GORF®



GORF® © 1981 Bally Midway Mfg. Co. Tous droits réservés.

CBS COLECOVISION™
74-344F

ATARI® VCS™
75-341F

MATTEL INTELLIVISION™

LOOPING™ (Venture)

Champion d'acrobaties

aériennes, vous évoluez

au-dessus d'une cité où

les ballons quittent le sol.

Détruisez-les car leur aspect paisible cache un danger mortel. Plongez, faites des loopings, tirez sur les fusées, passez sous les arcs de triomphe et pénétrez dans le dédale de tuyauteries. Attention aux fuites... des gouttes gigantesques tombent des tuyaux sur votre avion! Vous êtes encore vivant? Alors mesurez-vous aux quatre ballons fous qui gardent l'arrivée.

Looping!



LOOPING™ est une marque déposée appartenant à Venture Line Inc. © 1982 Venture Line Inc.

CBS COLECOVISION™
74-269F

ATARI® VCS™

MATTEL INTELLIVISION™

SUBROC™ (Sega)

Face à vous est réunie

une formidable armada

aéronavale. Vous

avancez vers elle et vous

disposez de torpilles et de missiles. Vous montez, descendez, décrochez à

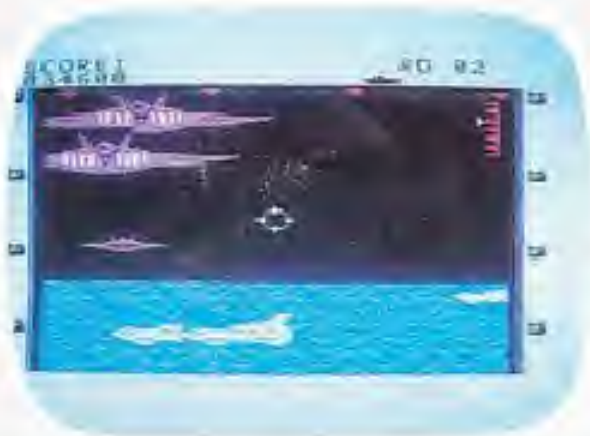
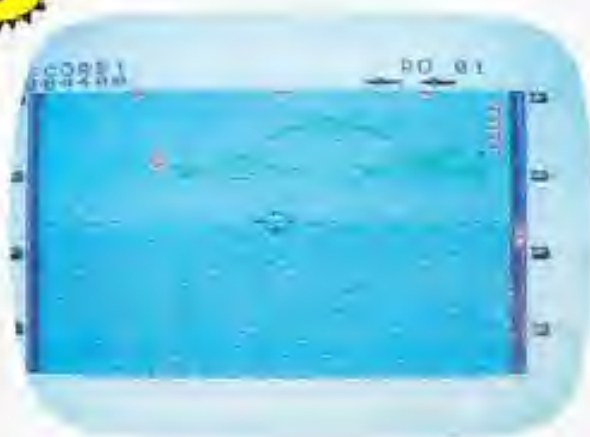
droite ou à gauche. Au centre : votre colimateur, avec vos torpilles et vos

missiles. Alignez les navires astronautes, mines et bombes volantes ennemis,

qui foncent vers vous en grossissant dans votre viseur : un grand jeu en

"3 dimensions"!

SUBROC



Subroc™ et Sega® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1982 Sega Enterprises Inc.

CBS COLECOVISION™
74-362F

ATARI® VCS™

MATTEL INTELLIVISION™

TIME PILOT™ (Konami)

Votre jet évolue à travers

les décennies. 1910,

affrontez les biplans des

débuts de l'aviation.

Changement d'époque, les chasseurs de 1940 passent à l'attaque.

Descendez-les, ainsi que la forteresse volante qu'ils escortent. Vous voilà en

1970 où des essaims d'hélicoptères de combat vous prennent à partie. Ce

n'est pas fini, vous êtes maintenant en 1985 où des jets vous attendent!

Détruisez-les tous pour gagner vos galons d'as du ciel!

TimePilot



Time Pilot™ © Konami Industry Co. Ltd.

CBS COLECOVISION™
74-289F

ATARI® VCS™

MATTEL INTELLIVISION™

SPACE PANIC™

(Universal)

Armé d'une simple pioche, votre astronaute creuse des trous dans

des planchers pour y faire tomber les bêtes qui l'attaquent.

Ça y est! Un monstre est tombée dans le trou. Vite, tapez-lui sur la tête pour qu'il ne ressorte pas. Trop tard! Non seulement il s'est sauvé mais il est devenu beaucoup plus coriace. C'est maintenant deux étages qu'il va falloir lui faire dégringoler pour en venir à bout. Tout cela semble très simple... mais votre réserve d'oxygène s'épuise... alors ne traînez pas!



Space Panic™ est une marque déposée appartenant à Universal Co. Ltd © 1982 Universal Co. Ltd.

CBS COLECOVISION™
74-329F

ATARI 800™

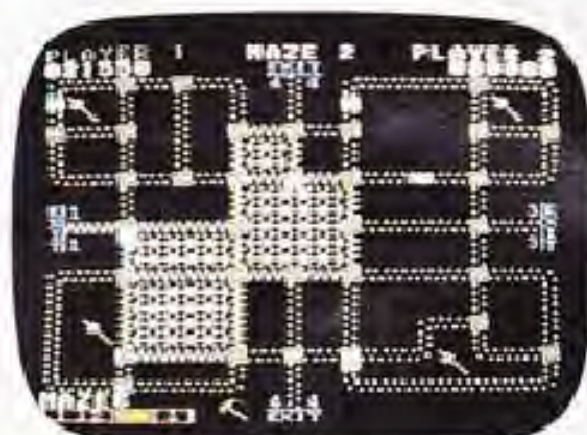
MATTEL INTELLIVISION™

PEPPER II™ (Exidy)

Pepper II™ doit filer à toute vitesse sur une piste en forme de

gigantesque fermeture à

glissière. Il doit ainsi fermer cette piste autour de plusieurs pièces. Mais des monstres veulent l'en empêcher. Attention! Parfois la piste devient invisible! Revirement de situation! Pepper II™ vient d'entourer une pièce qui contenait un trésor... Une musique retentit et pendant quelques secondes il peut à son tour poursuivre les monstres!...



Pepper II™ est une marque déposée appartenant à Exidy Incorporated Ltd © 1981 Exidy Incorporated.

CBS COLECOVISION™
74-279F

ATARI 800™

MATTEL INTELLIVISION™

OMEGA RACE™

(Bally Midway)

Un jeu difficile, un challenge passionnant!

Votre vaisseau doit

détruire des vaisseaux Droïds. Mais les bords de l'écran sont entourés d'un champ magnétique sur lequel votre astronef rebondit!... Il faut tourner cette difficulté à votre avantage et jouer avec les rebonds et les accélérations pour surprendre l'ennemi... et le détruire.



Omega Race™ est une marque déposée appartenant à Bally Midway Mfg. Co. © 1981, Bally Midway Mfg. Co.

CBS COLECOVISION™
74-377F

ATARI 800™

MATTEL INTELLIVISION™

SLITHER™ (Century II)

Se joue avec le module n° 4 Super Roller™.

Perdu au milieu d'un désert aride, il va falloir

défendre chèrement votre vie. Virevoltez, déplacez-vous à la vitesse de l'éclair car les serpents surgissent. Feu!... Horreur! Les serpents touchés au corps se divisent puis se divisent encore jusqu'à devenir une multitude de petits serpents. A peine penserez-vous être tiré d'affaire, que ptérodactyles et dinosaures surgiront!... Et il y a de plus en plus d'obstacles...

Fourni avec le module n° 4 Super Roller™



Slither™ est une marque déposée appartenant à Century II © 1981 Century II.

Fourni avec le module n° 4 Super Roller™

SPACE FURY™ (Sega®)

Lancé dans l'espace aux commandes de votre chasseur, empêchez les vaisseaux ennemis de se réunir. Si vous échouez, ces conglomerats agressifs se jetteront sur vous dans des attaques suicides. Après chaque vague éliminée, vous vous munissez d'une nouvelle paire de canons car l'assaut suivant est encore plus rude! Attention les voilà! Les ennemis vont bientôt surgir des quatre coins de l'espace! Il vous faut de l'adresse et beaucoup de sang froid!



SPACE FURY™ et SEGA® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1981 Sega Enterprises Inc.



DONKEY KONG JUNIOR™ (Nintendo®)

C'est le monde à l'envers : Donkey Kong® retenu prisonnier par Mario, Donkey Kong Junior™ va voler au secours de son père. Le petit chimpanzé saute de liane en liane, passe de corniche en promontoir, bondit sur les trampolines et attrape les clés de la cage. Mais la jungle où se déroule l'action recèle des pièges : marécages, machoires affamées et vautours perfides. Donkey Kong Junior™ va-t-il pouvoir délivrer le pauvre Donkey Kong®?... Aidez-le!



Donkey Kong Junior™ et Donkey Kong® sont des marques déposées appartenant à Nintendo of America, Inc. © 1982 Nintendo of America Inc.



VICTORY™ (Exidy)

Protecteur de l'espace, vous retenez prisonniers une bande de Quarks sur le sol de votre planète.

Alerte! l'écran radar indique qu'une flotte ennemie est en train de voler à leur secours. Décollez sans perdre de temps! La lutte est féroce. Si votre canon n'est pas suffisant, utilisez votre bouclier magnétique et en dernier recours l'arme de l'apocalypse.

Se joue avec le Module n° 4 Super Roller™.



Victory™ est une marque déposée appartenant à Exidy Inc. © 1982 Exidy Incorporated.



ROCKY™ (United Artists)

Championnat du Monde de Boxe en 10 rounds.

A gauche Rocky™, à droite Clubber Lang :

Rocky™ frappe à la face, recule et se protège le visage. Clubber a baissé sa garde mais feinte et frappe au corps. Rocky™ repasse à l'attaque, crochet, direct et Clubber va au tapis. Un graphisme à couper le souffle. Fourni avec le Module n° 5 Super Controllers™ (on joue seul ou à deux contre l'ordinateur ou bien l'un contre l'autre).



Rocky™ © 1983 United Artists Corporation. Tous droits réservés.

